

Programma giochi 14 novembre 1999

Viaggio in Cina

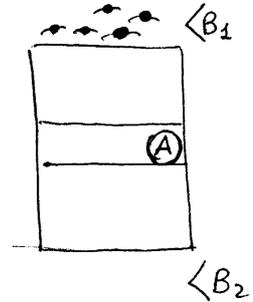
La muraglia cinese (1)

Pallone

Questo gioco serve per fare le squadre. Tutti i giocatori si piazzano nella posizione B1. Un animatore si piazza invece nella posizione A con il pallone. Al via dell'animatore i giocatori dovranno correre dalla zona B1 alla zona B2. L'animatore cercherà di colpire col pallone i giocatori che passeranno dalla zona A. Solo in quella zona saranno vulnerabili, fatta eccezione per l'ultimo giocatore che deve ancora attraversarla: questo poi essere colpito anche al di fuori della zona A finché non avrà raggiunto la zona B2. I giocatori che saranno stati presi verranno posizionati dall'animatore nella zona A (formeranno la muraglia), in modo da ostacolare il passaggio agli altri giocatori i quali dovranno al successivo via dell'animatore raggiungere di nuovo la zona B1.

Il gioco prosegue fino a che tutti i giocatori saranno stati eliminati (quindi la zona A tende a popolarsi). Se in un turno, cioè dopo che l'animatore avrà detto via, tutti i giocatori ancora in gioco riusciranno a passare senza che nessuno venga colpito, allora un giocatore fermo in zona A (il primo che è stato colpito), sarà libero e potrà riprendere a correre.

Gli ultimi due giocatori che rimarranno saranno i capi squadra e formeranno quindi le squadre.



Si sceglie il cinese kong (il cinese + forte della Cina)

Ogni squadra dovrà scegliere il suo Cinese Kong (il cinese più forte della Cina), il quale dovrà successivamente cimentarsi in alcune prove. Egli sarà una specie di mascotte della squadra.

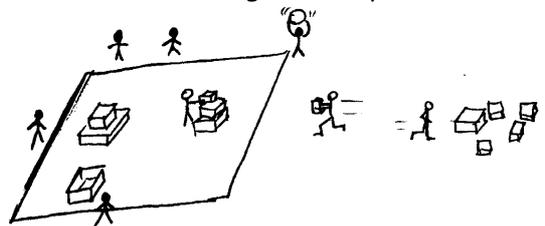
1 Il tempio

Scatole (28), pallone

Bisogna costruire 4 templi, ma attenti ai bricconi che cercheranno di buttarli giù con la palla. E

permesso agguantare i templi con le mani o parare la palla, ma non è possibile lanciare via la palla. Non si può buttare giù un tempio costruito completamente. Un giocatore preso con un mattone in mano deve tornare indietro col suo pezzo. Il tempio va costruito così: tre scatole alla base, due sopra, una sopra e una sopra. Se il tempio, una volta completo, casca da solo o ci

inciampa un giocatore della squadra che li sta costruendo, allora ritorna vulnerabile. Qualunque mattone a terra che non sia parte del tempio (cioè che non è nella formazione del tempio) va preso e riportato indietro. All'andata non è possibile portare più di un mattone per volta, mentre al ritorno se ne possono portare quanti ci pare



2 Il padrone di casa

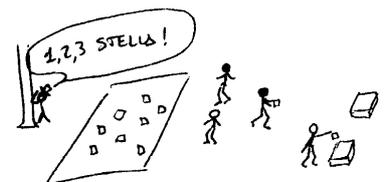
Cioccolatini, punizioni

In Cina il capofamiglia è il padre al quale tutti danno il più assoluto rispetto

Tutti insieme i giocatori fanno una specie di 123 stella. Devono andare da una parte all'altra del campo raccogliendo le cioccolate, senza che il padre (un animatore) li veda

(perché lui ha ordinato di non prenderli). Chi viene visto estrae una punizione che potrà essere di 3 tipi. Chi viene visto dal padre la seconda volta, passerà alla punizione subito superiore. Chi è già a quella massima rimane a quella. Chi non fa la punizione e viene visto dal padre viene eliminato. Quando uno viene beccato che si sta muovendo, dopo l'estrazione della punizione torna alla partenza. Sia all'andata che al ritorno valgono le

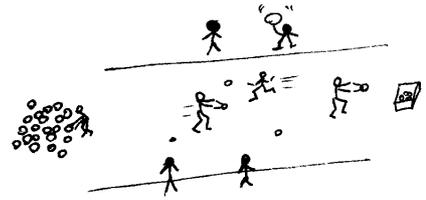
stesse regole. Se uno viene visto mentre torna col cioccolatino deve posarlo.



3 Ciutzu (le bacchettine per mangiare)

Forchette, palline di carta, pallone

Bisogna portare le palline di carta avvolte nello scotch (riso) da una parte all'altra del campo usando delle forchette di plastica alla rovescia (le bacchettine). Intanto l'altra squadra tirerà il pallone dai lati per far cascare il riso. Il riso cascato non può essere raccattato (che schifo).



4 La pittura bendati

Bende (2), pennarelli, ritratti



Uno guida a voce i compagni, che uno alla volta, bendati, devono colorare un'area del disegno. Vince chi colora di più ed è più preciso.

Le prove del cinese kong

Cartoni, nunchaku, mazze di carnevale

a Spaccare la tavola di legno (di cartone)

b le mosse di karatè + belle

c il nunchaku (2 bottiglie di plastica legate fra loro con un filo)

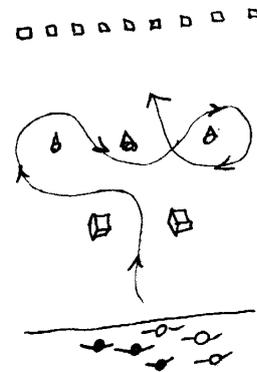
d la sfida a spada (chi becca 3 volte l'avversario in testa con le mazze di carnevale vince)

Gli animatori premieranno il cinese kong più bravo

5 le bevande cinesi

carte

vino, the, latte: i cinesi non amano il latte. Chi prende il latte è eliminato. Si arriva alla tavola dopo un percorso, ci si siede (in ginocchio) davanti alla propria bevanda e si assaggia (si gira il foglietto) tutti insieme (al via dell'arbitro).

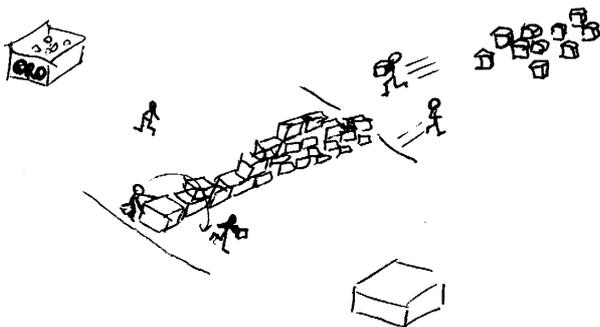


6 La muraglia cinese (2)

scatole (tante), carte oro

Una squadra (gli scorribandieri) cercheranno di rubare l'oro dei cinesi. Per questo faranno su e giù

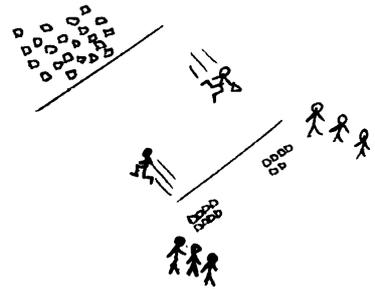
cercando di portare via più foglietti possibile (uno per volta). Intanto l'altra squadra (quella dei cinesi) cercherà di costruire più velocemente possibile la muraglia, andando a prendere i mattoni attraverso un piccolo percorso. Uno scorribandiere che butta giù un mattone viene eliminato. Il gioco termina quando non si riesce più a passare o quando tutti gli scorribandieri sono stati eliminati. Attenzione: quando uno scorribandiere butta giù un pezzo di muro, il gioco si interrompe momentaneamente e si rimette il muro com'era prima.



7 L'alfabeto cinese

carte alfabeto

A staffetta si corre e si prende un cartoncino dell'alfabeto. Ci sono 30 simboli diversi. La squadra che per prima li trova tutti vince. Un simbolo sbagliato va riportato indietro, perché se non vale (non si vince)

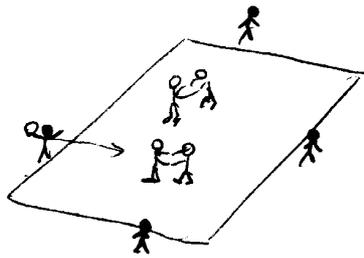


8 La gara dei riscìò

pallone

Simile a palla avvelenata, i giocatori si danno le due mani (uno sta

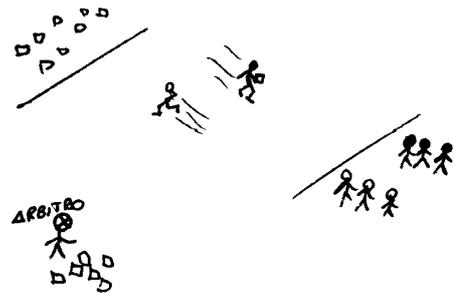
girato di spalle). L'altro giocatore è quello vulnerabile. Quando questo viene preso, i due compagni si scambiano di ruolo. Alla seconda presa, la coppia viene eliminata. Attenzione: se ad un certo punto una coppia si lascia una o entrambe le mani e viene in quel momento colpito uno dei due giocatori, la coppia è eliminata subito. Non è possibile scambiarsi i passeggeri.

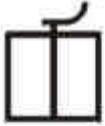
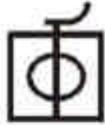
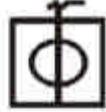
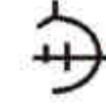
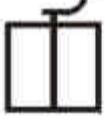
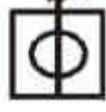
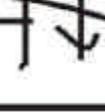


9 I vestiti cinesi

carte vestiti, puzzle

I cinesi usano soprattutto il cotone. Gioco a staffetta. Si corre a prendere un foglietto. Se c'è il baco (seta) o la pecora (lana) si torna indietro; se invece si becca la pianta di cotone, si va dall'arbitro che ci dà un foglietto con il quale, dall'altro arbitro, prendiamo un pezzo di puzzle. Vince chi finisce per primo il puzzle (rappresentante un cinese vestito).

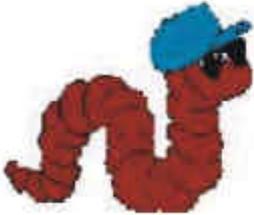
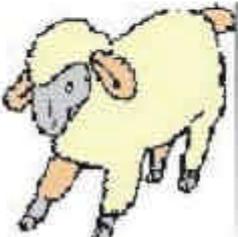
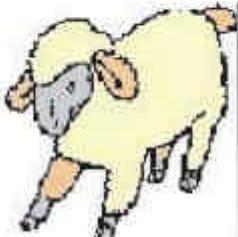
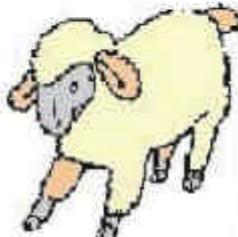
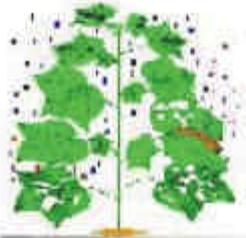
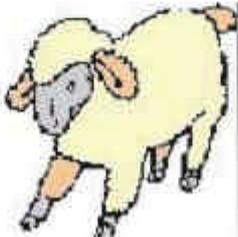
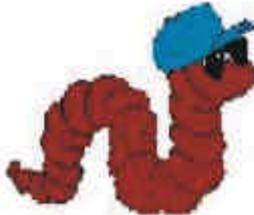


Top

Top

		
		
		
<p>1 minuto fermo</p>	<p>1 minuto fermo + cammina all'indietro</p>	<p>1 minuto fermo + cammina all'indietro + Inginocchiafi davanti al babbo</p>
		

Top